



日本国特許庁

JAPAN PATENT OFFICE

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office

出願年月日

Date of Application:

2001年 3月27日

出願番号

Application Number:

特願2001-089213

出願人

Applicant(s):

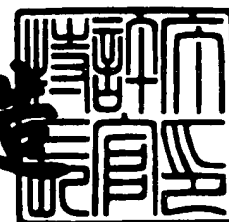
株式会社セガ

CERTIFIED COPY OF
PRIORITY DOCUMENT

2001年 4月20日

特許庁長官
Commissioner,
Japan Patent Office

及川耕造



出証番号 出証特2001-3032906

【書類名】 特許願

【整理番号】 P000044-1

【提出日】 平成13年 3月27日

【あて先】 特許庁長官殿

【国際特許分類】 G06F 15/00

【発明の名称】 オンライン組織化方法

【請求項の数】 18

【発明者】

【住所又は居所】 東京都大田区羽田 1 丁目 2 番 1 2 号 株式会社セガ内

【氏名】 森本 兼次郎

【特許出願人】

【識別番号】 000132471

【氏名又は名称】 株式会社セガ

【代理人】

【識別番号】 100087479

【弁理士】

【氏名又は名称】 北野 好人

【選任した代理人】

【識別番号】 100114915

【弁理士】

【氏名又は名称】 三村 治彦

【先の出願に基づく優先権主張】

【出願番号】 特願2000- 95929

【出願日】 平成12年 3月30日

【手数料の表示】

【予納台帳番号】 003300

【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

【物件名】 明細書 1

特 2 0 0 1 - 0 8 9 2 1 3

【物件名】 図面 1

【物件名】 要約書 1

【包括委任状番号】 0006248

【プルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 オンライン組織化方法

【特許請求の範囲】

【請求項 1】 ネットワークに接続されている複数の端末の参加者の個人情報
報をサーチし、

前記複数の参加者の個人情報に基づいて、前記複数の参加者の中から互いに適
合する参加者を選んで組織化し、

組織化された複数の参加者の端末同士で情報を共有化させ、

特定のタスクを実行させる制御情報を各端末に送信する

ことを特徴とするオンライン組織化方法。

【請求項 2】 請求項 1 記載のオンライン組織化方法において、

ネットワークに接続されている前記端末から組織化のための情報をオンライン
で収集する際には、前記参加者が画面上に表示された項目から選択する方式によ
り情報を入力する

ことを特徴とするオンライン組織化方法。

【請求項 3】 ネットワークに接続されている複数の端末の参加者の個人情報
報をサーチし、

前記複数の参加者の個人情報に基づいて、前記複数の参加者の中から互いに適
合する参加者を選んで組織化し、

組織化された複数の参加者の端末同士で情報を共有化させ、

前記端末で実行されるプログラムを途中の段階から開始させる制御情報を前記
端末に送信する

ことを特徴とするオンライン組織化方法。

【請求項 4】 請求項 3 記載のオンライン組織化方法において、

前記プログラムは、オンラインゲームであり、前記途中の段階は、前記オンラ
インゲームの途中のステージであることを特徴とするオンライン組織化方法。

【請求項 5】 ネットワークに接続されている複数の端末の参加者の個人情報
報に基づいて、前記複数の参加者の中から互いに適合する参加者を選んで組織化
する組織化手段と、

組織化された複数の参加者の端末同士を接続して情報を共有化する情報共有化手段と

を有することを特徴とするサーバ。

【請求項 6】 請求項 5 記載のサーバにおいて、

前記組織化手段により組織化された参加者がそのまま前記情報共有化手段に移行することを特徴とするサーバ。

【請求項 7】 請求項 5 又は 6 記載のサーバにおいて、

前記組織化手段により組織化された参加者の端末に対して、特定のタスクを実行する制御情報を送信することを特徴とするサーバ。

【請求項 8】 請求項 7 記載のサーバにおいて、

前記特定のタスクは、前記複数の端末で実行されるプログラムを途中の段階から開始するタスクであることを特徴とするサーバ。

【請求項 9】 請求項 8 記載のサーバにおいて、

前記プログラムは、オンラインゲームであり、前記途中の段階は、前記オンラインゲームの途中のステージであることを特徴とするオンライン組織化方法。

【請求項 10】 請求項 5 記載のサーバに接続される端末装置であって、

参加者の個人情報を格納する外部記憶手段を有し、

前記端末装置が前記サーバに接続すると、前記外部記憶手段に格納された前記個人情報が前記サーバにアップロードされる

ことを特徴とする端末装置。

【請求項 11】 請求項 10 記載の端末装置に設けられ、参加者の個人情報を

を格納することを特徴とする外部記憶手段。

【請求項 12】 複数の端末装置がサーバに接続されてなるネットワークシ

ステムにおける端末装置であって、

前記サーバに対して利用者の個人情報を送信し、

前記サーバにより組織化された他の端末装置と前記サーバを介して情報を共有化し、

前記他の端末装置と協同して特定のタスクを実行する

ことを特徴とする端末装置。

【請求項 1 3】 請求項 1 2 記載の端末装置において、
前記特定のタスクは、前記複数の端末で実行されるプログラムを途中の段階から開始するタスクであることを特徴とする端末装置。

【請求項 1 4】 請求項 1 3 記載の端末装置において、
前記プログラムは、オンラインゲームであり、前記途中の段階は、前記オンラインゲームの途中のステージであることを特徴とする端末装置。

【請求項 1 5】 サーバに接続された端末装置のタスク実行方法であって、
前記サーバに対して利用者の個人情報を送信し、
前記サーバにより組織化された他の端末装置と前記サーバを介して情報を共有化し、
前記他の端末装置と協同して特定のタスクを実行することを特徴とする端末装置のタスク実行方法。

【請求項 1 6】 ネットワークに接続されている複数の端末の参加者の個人情報を探し、
前記複数の参加者の個人情報に基づいて、前記複数の参加者の中から互いに適合する参加者を選んで組織化し、
組織化された複数の参加者の端末同士で情報を共有化させ、
特定のタスクを実行させる制御情報を各端末に送信することを特徴とするサーバ用プログラム。

【請求項 1 7】 サーバに対して利用者の個人情報を送信し、
前記サーバにより組織化された他の端末装置と前記サーバを介して情報を共有化し、
前記他の端末装置と協同して特定のタスクを実行することを特徴とする端末用プログラム。

【請求項 1 8】 請求項 1 6 又は 1 7 記載のプログラムが格納された記憶媒体。

【発明の詳細な説明】

【0 0 0 1】

【発明の属する技術分野】

本発明は、ネットワークに接続されている複数の参加者を組織化するオンライン組織化方法に関する。

【0002】

【従来の技術】

近年の通信技術の発達に伴い、各家庭にある家庭用ゲーム装置やパソコン等を電話回線等により接続して共通のネットワークを構成したり、ゲームセンタやゲームカフェ等の店舗に設置される端末装置を光ファイバ等の専用回線により接続して共通のネットワークを構成することが行われている。このネットワークを介して、複数の参加者同士がリアルタイムで会話を行ったり、複数のプレイヤーが共通のゲームに参加したりすることが可能となる。

【0003】

ネットワークには多数の参加者が参加しており、そのような多数の参加者から一緒にゲーム等のタスクを実行するの適した相手を探す必要がある。多数の参加者から特定の参加者を結びつけて組織化するマッチングシステムの一例について、図5を用いて説明する。

【0004】

ユーザA、ユーザB、ユーザC、ユーザDがサーバ100にネットワーク接続しているとする。図5に示すようにユーザAとユーザCが既に組織化されている。この状態でユーザBが一緒に行動する参加者を見つけるには、サーバ100内のマッチングシステム102にアクセスして、まず「フリーのユーザを捜して下さい」というリクエストをだす。マッチングシステム102は組織化されていないフリーのユーザを捜し、フリーのユーザDを見つけたならば、そのアドレスをユーザBに伝達する。そこで、ユーザBはユーザDに対してメール等により「一緒に行動しませんか」という旨の連絡をとり、ユーザDが了解すれば、そこで組織化が成立する。

【0005】

【発明が解決しようとする課題】

このようなマッチング方法は、参加者が共通の目的と意欲を有し、参加者の数がそれほど多くないネットワークでは組織化に有効であるかも知れないが、参加

者が多くなり、それぞれの目的も意欲も異なる大きなネットワークでは自由度が高すぎて有効な組織化を行うことができない。また、一度組織化されてしまうと、その組織が固定化されやすく、新規ユーザが参加する際の障壁となってしまう。特に、世界各国から多数の参加者が接続する巨大なネットワークでの組織化は困難であり、そのような巨大なネットワークでも有効な組織化が行えるような方法が待望されている。

【 0 0 0 6 】

本発明の目的は、ネットワークに接続されている複数の参加者を迅速にしかも適切に組織化することができるオンライン組織化方法並びにそれに用いられるサーバ及び端末装置を提供することにある。

【 0 0 0 7 】

【課題を解決するための手段】

上記目的は、ネットワークに接続されている複数の端末の参加者の個人情報をサーチし、前記複数の参加者の個人情報に基づいて、前記複数の参加者の中から互いに適合する参加者を選んで組織化し、組織化された複数の参加者の端末同士で情報を共有化させ、特定のタスクを実行させる制御情報を各端末に送信することを特徴とするオンライン組織化方法によって達成される。

【 0 0 0 8 】

上述したオンライン組織化方法において、ネットワークに接続されている前記端末から組織化のための情報をオンラインで収集する際には、前記参加者が画面上に表示された項目から選択する方式により情報を入力するようにしてもよい。

【 0 0 0 9 】

上記目的は、ネットワークに接続されている複数の端末の参加者の個人情報をサーチし、前記複数の参加者の個人情報に基づいて、前記複数の参加者の中から互いに適合する参加者を選んで組織化し、組織化された複数の参加者の端末同士で情報を共有化させ、前記端末で実行されるプログラムを途中の段階から開始させる制御情報を前記端末に送信することを特徴とするオンライン組織化方法によって達成される。

【 0 0 1 0 】

上述したオンライン組織化方法において、前記プログラムは、オンラインゲームであり、前記途中の段階は、前記オンラインゲームの途中のステージであるようにしてもよい。

【0011】

上記目的は、ネットワークに接続されている複数の端末の参加者の個人情報に基づいて、前記複数の参加者の中から互いに適合する参加者を選んで組織化する組織化手段と、組織化された複数の参加者の端末同士を接続して情報を共有化する情報共有化手段とを有することを特徴とするサーバによって達成される。

【0012】

上述したサーバにおいて、前記組織化手段により組織化された参加者がそのまま前記情報共有化手段に移行するようにしてもよい。

【0013】

上述したサーバにおいて、前記組織化手段により組織化された参加者の端末に対して、特定のタスクを実行する制御情報を送信するようにしてもよい。

【0014】

上述したサーバにおいて、前記特定のタスクは、前記複数の端末で実行されるプログラムを途中の段階から開始するタスクであるようにしてもよい。

【0015】

上述したサーバにおいて、前記プログラムは、オンラインゲームであり、前記途中の段階は、前記オンラインゲームの途中のステージであるようにしてもよい。

【0016】

上記目的は、上述したサーバに接続される端末装置であって、参加者の個人情報を格納する外部記憶手段を有し、前記端末装置が前記サーバに接続すると、前記外部記憶手段に格納された前記個人情報が前記サーバにアップロードされることを特徴とする端末装置によって達成される。

【0017】

上記目的は、複数の端末装置がサーバに接続されてなるネットワークシステムにおける端末装置であって、前記サーバに対して利用者の個人情報を送信し、前

記サーバにより組織化された他の端末装置と前記サーバを介して情報を共有化し、前記他の端末装置と協同して特定のタスクを実行することを特徴とする端末装置によって達成される。

【 0 0 1 8 】

上述した端末装置において、前記特定のタスクは、前記複数の端末で実行されるプログラムを途中の段階から開始するタスクであるようにしてもよい。

【 0 0 1 9 】

上述した端末装置において、前記プログラムは、オンラインゲームであり、前記途中の段階は、前記オンラインゲームの途中のステージであるようにしてもよい。

【 0 0 2 0 】

上記目的は、サーバに接続された端末装置のタスク実行方法であって、前記サーバに対して利用者の個人情報を送信し、前記サーバにより組織化された他の端末装置と前記サーバを介して情報を共有化し、前記他の端末装置と協同して特定のタスクを実行することを特徴とする端末装置のタスク実行方法によって達成される。

【 0 0 2 1 】

【発明の実施の形態】

本発明の一実施形態によるオンライン組織化方法について図 1 乃至図 4 を用いて説明する。

【 0 0 2 2 】

本実施形態のオンライン組織化方法は参加者の端末装置をサーバにオンライン接続して行われる。まず、本実施形態における端末装置について説明する。図 1 は本実施形態のオンライン組織化方法の端末装置として用いられるゲーム装置の機能を示すブロック図である。

【 0 0 2 3 】

ゲーム装置 1 0 には、図 1 に示すように、ゲームプログラムの実行やシステム全体の制御や画像表示のための座標計算等を行う CPU 1 2 と、CPU 1 2 が処理を行うのに必要なプログラムやデータを格納するバッファメモリとして利用さ

れるシステムメモリ（RAM）14とがバスラインにより共通接続され、バスアービタ20に接続されている。バスアービタ20は、ゲーム装置10の各ブロックや外部に接続される機器とのプログラムやデータの流れを制御する。

【0024】

更に、ゲームプログラムやデータ（映像データや音楽データも含む）が格納されたプログラムデータ記憶装置又は記憶媒体16（ゲーム用記録媒体であるCD-ROM等を駆動する光ディスクや光ディスクドライブ等も含む）と、ゲーム装置10を起動するためのプログラムやデータが格納されているBOOTROM18とがバスラインを介してバスアービタ20に接続されている。

【0025】

また、バスアービタ20を介して、プログラムデータ記憶装置又は記憶媒体16から読み出した映像（MOVIE）データを再生したり、遊戯者の操作やゲーム進行に応じて画像表示のための画像を生成するレンダリングプロセッサ22と、そのレンダリングプロセッサ22が画像生成を行うために必要なグラフィックデータ等を格納しておくグラフィックメモリ24とが接続されている。レンダリングプロセッサ22から出力される画像信号は、ビデオDAC（図示せず）によりデジタル信号からアナログ信号に変換され、ディスプレイモニタ26に表示される。

【0026】

また、バスアービタ20を介して、プログラムデータ記憶装置又は記憶媒体16から読み出した音楽データを再生したり、遊戯者の操作やゲーム進行に応じて効果音や音声を生成するサウンドプロセッサ28と、そのサウンドプロセッサ28により効果音や音声を生成するために必要なサウンドデータ等を格納しておくサウンドメモリ30とが接続されている。サウンドプロセッサ28から出力される音声信号は、オーディオDAC（図示せず）によりデジタル信号からアナログ信号に変換され、スピーカ32から出力される。

【0027】

また、バスアービタ20はインタフェースとしての機能も有し、モデム34を介して電話回線等の外部の通信回線と接続される。ゲーム装置10はモデム34

により電話回線を介してインターネットに接続され、他のゲーム装置やネットワークサーバ等との通信が可能となる。

【0028】

また、バスアービタ20には、操作者の操作にしたがってゲーム装置10や外部に接続された機器を制御するための情報をゲーム装置10に出力するコントローラ36が接続されている。

【0029】

また、コントローラ36には外部記憶手段としてビジュアルメモリ38が接続されている。ビジュアルメモリ38には、各種情報を記憶するメモリと共に液晶画面によりサブモニタが設けられている。

【0030】

上述したモデム34は電話回線を使用するものであるが、電話回線を使用するターミナルアダプタ(TA)やルータ、ケーブルテレビ回線を使用するケーブルモデム、携帯電話やPHSを利用して無線通信手段、光ファイバを用いた光ファイバ通信手段等の他の通信方法を利用してもよい。

【0031】

次に、本実施形態におけるサーバについて説明する。図2は本実施形態のオンライン組織化方法を実行するサーバの概略を示す図であり、図3は本実施形態のオンライン組織化方法のフローチャートであり、図4は本実施形態のオンライン組織化方法を実行するサーバの詳細を示す図である。

【0032】

図2に示すように、サーバ50に、多数のユーザA、B、C、D、…のゲーム装置10がネットワーク接続している。ユーザA、B、Cはそれぞれ目的Xを有し、ユーザDは目的Yを有している。サーバ50はネットワーク接続されている各ユーザA、B、C、D、…のゲーム装置10から個人情報をオンラインで取得して個人情報のデータベース52を形成する。

【0033】

組織化手段54は、個人情報のデータベース52に登録された各ユーザA、B、C、D、…の個人情報に基づいて適合するユーザを選んで組織化する。図2で

は組織化手段54により目的がXで共通なユーザAとユーザBとユーザDが組織化される。組織化手段54は各ユーザA、B、Cに互いに適合する相手である旨を連絡すると共に、情報共有化手段56に組織化情報を送る。各ユーザA、B、Cからの了解が得られれば、情報共有化手段56はユーザA、B、Cのゲーム装置10の情報を共有化し、そこで組織化が成立する。

【0034】

ユーザA、B、Cのゲーム装置10の組織化が成立すると、情報共有化手段56は、各ゲーム装置10に対して特定のタスクを実行させるための制御情報を送信する。各ゲーム装置10は、この制御情報を受けて同じ特定のタスクを実行する。

【0035】

特定のタスクがオンラインゲームであれば、そのオンラインゲームを実行させる制御情報を各ゲーム装置10に送信する。特定のタスクが、オンラインゲームを最初の段階から実行するタスクであれば、そのオンラインゲームの最初のステージを実行させる制御情報を各ゲーム装置10に送信する。特定のタスクが、オンラインゲームの途中の段階、例えば、複数のステージからなるアドベンチャーゲームの途中のステージから実行するタスクであれば、その途中のステージを実行させる制御情報を各ゲーム装置10に送信する。

【0036】

次に、本実施形態におけるゲーム装置について、上述したサーバと関連させて更に説明する。

【0037】

ゲーム装置10のコントローラ36には、上述したように、外部記憶手段としてビジュアルメモリ38が接続されている。ビジュアルメモリ38には、プレイヤーの個人情報が格納されている。ゲーム装置10が通信回線を介してサーバ50に接続すると、ゲーム装置10は、ビジュアルメモリ38に格納された個人情報をサーバ50に対して送信する。

【0038】

サーバ50によりゲーム装置10の組織化がなされると、各ゲーム装置10は

、組織化された他のゲーム装置 1 0 とサーバ 5 0 を介して情報を共有化する。各ゲーム装置 1 0 は、サーバ 5 0 から送信された制御情報に基づいて共通の特定のタスクを実行する。

【 0 0 3 9 】

組織化が成立した参加者はチームとして共通の特定のタスクを実行する。ここでは、各ユーザ A、B、C はゲーム装置 1 0 により共通の特定のタスク、例えば、共通のゲームを実行する。共通の特定のタスクであるゲームは各ゲーム装置 1 0 に格納されたゲームプログラムにより実行される。

【 0 0 4 0 】

特定のタスクがオンラインゲームであれば、各ゲーム装置 1 0 は、情報共有化手段 5 5 から送信された制御情報に基づいて共通のオンラインゲームを実行する。特定のタスクが、オンラインゲームを最初の段階から実行するタスクであれば、各ゲーム装置 1 0 は、情報共有化手段 5 5 から送信された制御情報に基づいて共通のオンラインゲームを最初のステージから実行する。特定のタスクが、オンラインゲームの途中の段階、例えば、複数のステージからなるアドベンチャーゲームの途中のステージから実行するタスクであれば、各ゲーム装置 1 0 は、情報共有化手段 5 5 から送信された制御情報に基づいて共通のオンラインゲームを同じ途中のステージから実行する。

【 0 0 4 1 】

なお、ユーザ A、B、C、D、…のゲーム装置 1 0 がサーバ 5 0 にネットワーク接続した後においても、ネットワークに接続されているユーザ A、B、C、D、…から組織化のために情報を収集する必要があることが考えられる。そのような場合には、ゲーム装置 1 0 の画面又はビジュアルメモリ 3 8 の画面に項目を表示し、ユーザが項目を選択するというような簡便な方法で情報を入力できるようにする。これにより、オンライン接続された状態でも迅速に情報収集を行うことが可能である。

【 0 0 4 2 】

上述したオンライン組織化方法について、図 3 のフローチャートを用いて再度説明する。

【0043】

まず、サーバ50は、接続されている端末装置（ゲーム装置10）の確認を行う（ステップS10）。次に、端末装置であるゲーム装置10から各ユーザの個人情報、目的等の情報を収集してデータベース52に格納する（ステップS11）。次に、収集した情報と既にデータベース化されているその他の情報を照合してユーザの組織化を行う（ステップS12）。次に、情報共有化手段により組織化したユーザのゲーム装置10同士を接続して情報を共有化する（ステップS13）。

【0044】

このように組織化された状態で参加者はチームとしてゲーム装置10により共通のタスクであるゲームを実行する。特定のタスクがオンラインゲームであれば、各ゲーム装置10は、共通のオンラインゲームを実行する。特定のタスクが、オンラインゲームを最初の段階から実行するタスクであれば、各ゲーム装置10は、共通のオンラインゲームを最初のステージから実行する。特定のタスクが、オンラインゲームの途中の段階から実行するタスクであれば、各ゲーム装置10は、共通のオンラインゲームを同じ途中のステージから実行する。

【0045】

このように本実施形態では組織化手段54が個人情報のデータベース52に基づいて自律的に組織化を行うので、世界各国から多数の参加者が接続する巨大なネットワークにおいても有効な組織化を行うことができる。

【0046】

次に、ユーザの組織化の具体例について、図4を用いて説明する。

【0047】

ユーザA、B、C、D、E、Fはネットワークに接続する前に、ゲーム装置10を用いて予め個人情報を作成しておく。作成する個人情報としては、（1）プレイヤ名、（2）性別、（3）職業、（4）年齢、（5）出身地、（6）日本語、英語等の使用言語、（7）ゲームの進行率、（8）階級、（9）趣味、（10）参加目的等である。作成した個人情報は、ゲーム装置10に設けられたビジュアルメモリ38に登録しておく。

【0048】

続いて、ユーザA、B、C、D、E、Fのゲーム装置10がネットワークによりサーバ50に接続すると、ユーザA、B、C、D、E、Fのゲーム装置10のビジュアルメモリ38に登録された個人情報を自動的にサーバ50にアップロードする。このとき組織化についてのリクエストもアップロードする。なお、サーバ50側から自動的にユーザA、B、C、D、E、Fのゲーム装置50にアクセスしてビジュアルメモリ38からダウンロードしてもよい。

【0049】

図4に示すように、ユーザAのゲームデータとして、目的：H、進行率：20%、プライベート情報：V等がデータベース52に登録され、ユーザBのゲームデータとして、目的：I、進行率：40%、プライベート情報：W等がデータベース52に登録され、ユーザCのゲームデータとして、目的：J、進行率：80%、プライベート情報：X等がデータベース52に登録され、ユーザDのゲームデータとして、目的：K、進行率：40%、プライベート情報：Y等がデータベース52に登録され、ユーザEのゲームデータとして、目的：I、進行率：20%、プライベート情報：X等がデータベース52に登録され、ユーザFのゲームデータとして、目的：H、進行率：30%、プライベート情報：Y等がデータベース52に登録されている。

【0050】

また、ユーザAからは「同じ目的の人と組みたい!」というリクエストがデータベース52に登録され、ユーザBからは「プライベート情報Yの人と組みたい!」というリクエストがデータベース52に登録され、ユーザCからは「同じプライベート情報の人と組みたい!」というリクエストがデータベース52に登録され、ユーザDからは「だれでもいい!」というリクエストがデータベース52に登録され、ユーザEからは「目的Jの人と組みたい!」というリクエストがデータベース52に登録され、ユーザFからは「同じ目的でプライベート情報Vの人と組みたい!」というリクエストがデータベース52に登録されている。

【0051】

組織化手段54はデータベース52に登録された個人情報に基づいてユーザ同

士の組織化を行う。組織化のためのパラメータとしては、プレイヤーの性別、職業、年齢、出身地、使用言語、種族、ゲームの進行率、階級、趣味、参加目的、リクエスト等である。ユーザの個人情報や目的を自動検索し、人数条件、ユーザのリクエスト等の組織化条件を考慮してチームを形成する。例えば、職業の情報から、この職業のユーザとこの職業のユーザとでチームを作るとか、性別と進行率の情報から、進行率のレベル20で女性限定のチームを作るとか、出身地と種族と冒険目的の情報から、ユタ州出身の宝探しを目的としたアンドロイド部隊のチームを作るとか、多種多様なチーム構成が可能である。

【0052】

図4の場合には、ユーザAの「同じ目的の人と組みたい!」というリクエストと、ユーザFの「同じ目的でプライベート情報Vの人と組みたい!」というリクエストから、目的Hでプライベート情報VのユーザAと、同じ目的HのユーザFのチーム1が組織化される。

【0053】

また、ユーザBの「プライベート情報Yの人と組みたい!」というリクエストと、ユーザDの「だれでもいい!」というリクエストから、ユーザBとプライベート情報がYのユーザDのチーム2が組織化される。

【0054】

また、ユーザCの「同じプライベート情報の人と組みたい!」というリクエストと、ユーザEの「目的Jの人と組みたい!」というリクエストから、目的Jでプライベート情報がXのユーザBと、プライベート情報がXのユーザEのチーム3が組織化される。

【0055】

このように組織化されると、情報共有化手段56は、組織化されたユーザのゲーム装置10同士を接続し、情報を共有化する。このように組織化され情報を共有化した状態で参加者はチームとしてゲーム装置10により共通のタスクであるゲームを実行する。

【0056】

本発明は上記実施形態に限らず種々の変形が可能である。例えば、上記実施形

態ではユーザを組織化してゲームというタスクを実行するチームを形成したが、ゲーム以外のタスクを実行するための組織化に本発明を適用してもよい。また、上記実施形態に限らずあらゆる種類の組織化に本発明の手法を適用することができる。

【 0 0 5 7 】

【発明の効果】

以上の通り、本発明によれば、ネットワークに接続されている複数の端末の参加者の個人情報をサーチし、複数の参加者の個人情報に基づいて、複数の参加者の中から互いに適合する参加者を選んで組織化し、組織化された複数の参加者と情報を共有化して、特定のタスクを実行するようにしたので、ネットワークに接続されている複数の参加者を迅速にしかも適切に組織化することができる。

【図面の簡単な説明】

【図 1】

本発明の一実施形態によるオンライン組織化方法の端末装置として用いられるゲーム装置の機能を示すブロック図である。

【図 2】

本発明の一実施形態によるオンライン組織化方法を実行するサーバの概略を示す図である。

【図 3】

本発明の一実施形態によるオンライン組織化方法のフローチャートである。

【図 4】

本発明の一実施形態によるオンライン組織化方法を実行するサーバの詳細を示す図である。

【図 5】

特定の参加者を結びつけて組織化するマッチングシステムを説明するための図である。

【符号の説明】

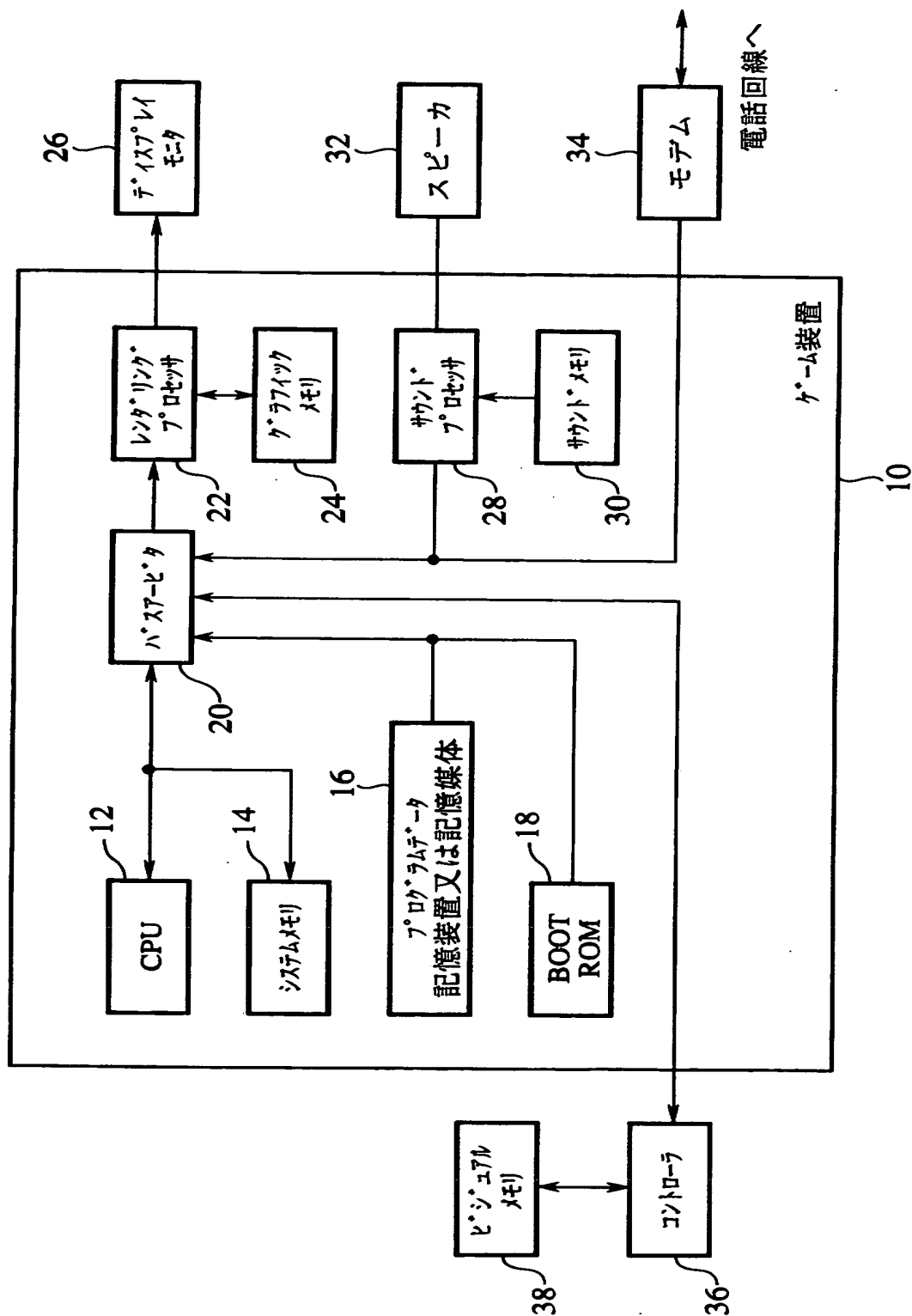
1 0 … ゲーム装置

1 2 … C P U

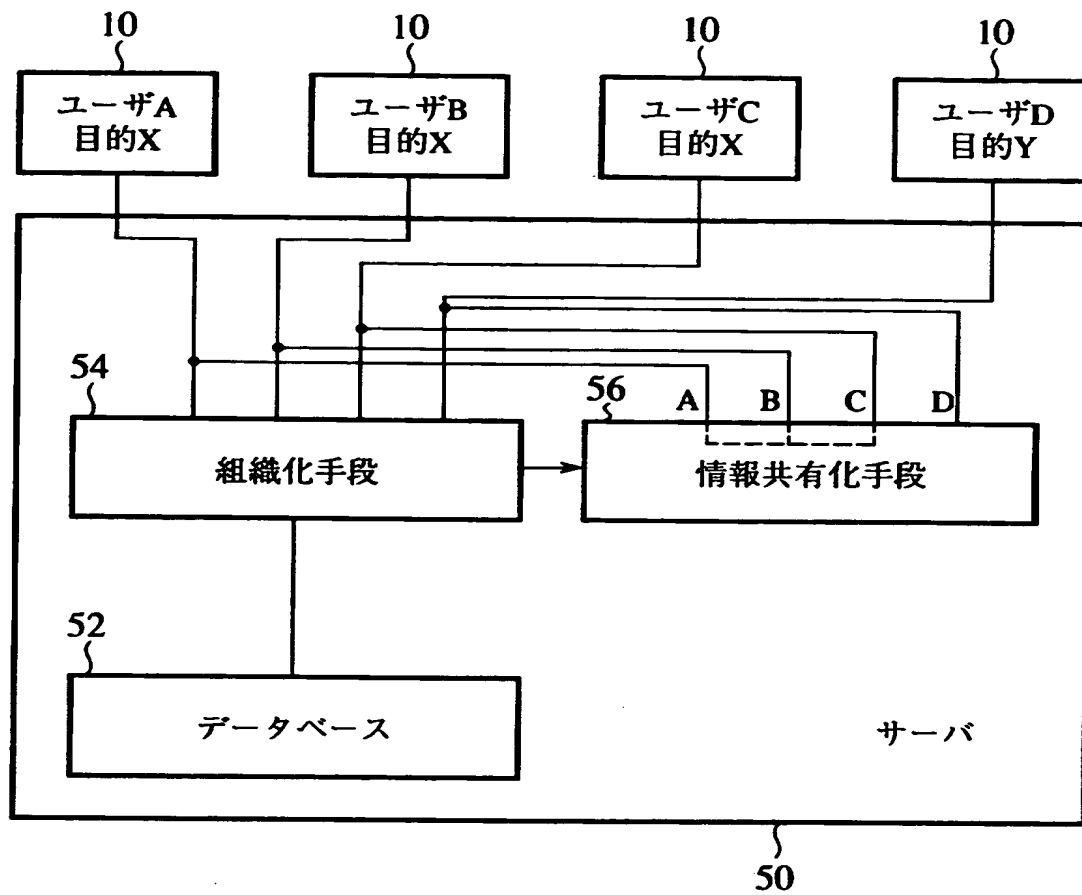
14…システムメモリ
16…プログラムデータ記憶装置又は記憶媒体
18…BOOTROM
20…バスアービタ
22…レンダリングプロセッサ
24…グラフィックメモリ
26…ディスプレイモニタ
28…サウンドプロセッサ
30…サウンドメモリ
32…スピーカ
34…モデム
36…コントローラ
38…ビジュアルメモリ
50…サーバ
52…データベース
54…組織化手段
56…情報共有化手段
100…サーバ
102…マッチングシステム

【書類名】 図面

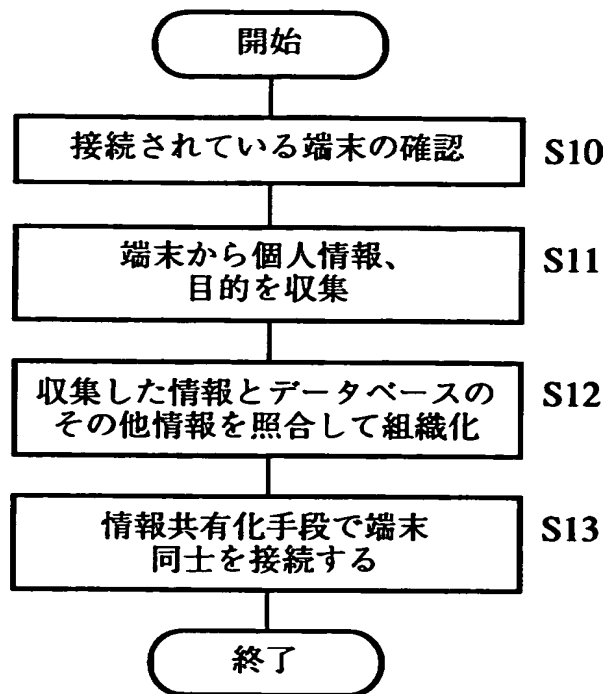
【図 1】



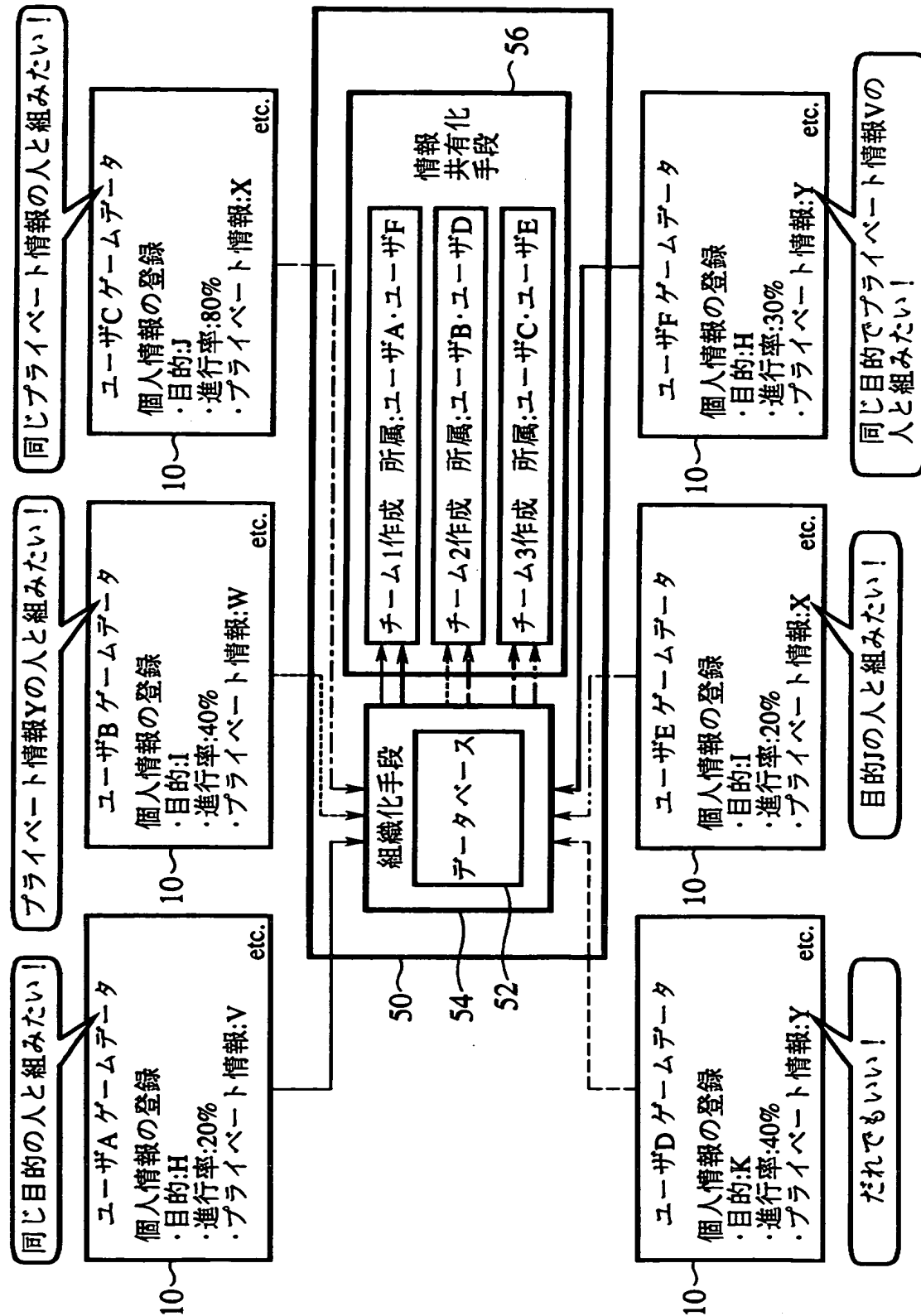
【図2】



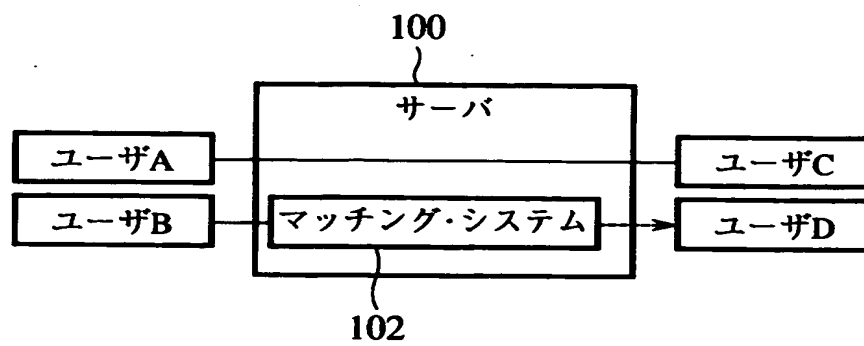
【図3】



【図 4】



【図5】



【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 ネットワークに接続されている複数の参加者を迅速にしかも適切に組織化することができるオンライン組織化方法を提供する。

【解決手段】 サーバ 5 0 に多数のユーザ A、B、C、D、…のゲーム装置 1 0 がネットワーク接続している。各ユーザ A、B、C、D、…は、それぞれ目的 X 又は Y を有している。サーバ 5 0 はネットワーク接続されている各ユーザ A、B、C、D、…の個人情報をゲーム装置 1 0 からオンラインで取得してデータベース 5 2 を形成する。組織化手段 5 4 は、データベース 5 2 に登録された各ユーザ A、B、C、D、…の情報に基づいて適合するユーザを選んで組織化する。組織化されたユーザ A、B、C のゲーム装置 1 0 同士は情報共有化手段 5 6 により接続され情報が共有化される。

【選択図】 図 2

認定・付加情報

特許出願の番号	特願2001-089213
受付番号	50100433870
書類名	特許願
担当官	第七担当上席 0096
作成日	平成13年 3月30日

<認定情報・付加情報>

【特許出願人】

【識別番号】	000132471
【住所又は居所】	東京都大田区羽田1丁目2番12号
【氏名又は名称】	株式会社セガ

【代理人】

申請人

【識別番号】	100087479
【住所又は居所】	東京都新宿区大京町9番地 エクシード四谷2階 北野国際特許事務所

【氏名又は名称】	北野 好人
----------	-------

【選任した代理人】

【識別番号】	100114915
【住所又は居所】	東京都新宿区大京町9番地 エクシード四谷2階 北野国際特許事務所

【氏名又は名称】	三村 治彦
----------	-------

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号 [000132471]

1. 変更年月日	2000年11月 1日
[変更理由]	名称変更
住 所	東京都大田区羽田1丁目2番12号
氏 名	株式会社セガ